

Aplikasi augmented reality metamorfosis

DIAN PUSPITA ANGGRAINI

(Pembimbing : Karis Widyatmoko, S.Si, M.Kom)

Teknik Informatika - D3, FIK, Universitas Dian Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 122201402399@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Dian Puspita Anggraini, A22.2014.02399, Program Study Teknik Informatika D3. Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR), Pembimbing Akademik : Muslih, M.Kom. Pembimbing Industri : Wiwik Akhirul Aeni. M.Kom

Keyword : MPI, Media Pembelajaran, Augmented Reality, Media Pembelajaran Berbasis AR (Augmented Reality)

Media Pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pelatihan / pembelajaran.

Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan tiga dimensi kedalam sebuah lingkungannya tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, namun Augmented Reality hanya menambahkan atau melengkapi kenyataan.

Kata Kunci : Augmented Reality, Media Pembelajaran.

Application of augmented reality metamorphosis

DIAN PUSPITA ANGGRAINI

(Lecturer : Karis Widyatmoko, S.Si, M.Kom)

*Diploma of Informatics Engineering - D3, Faculty of Computer
Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 122201402399@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Dian Puspita Anggraini, A22.2014.02399, Informatics Engineering Study Program D3. University Dian Nuswantoro Semarang, Learning Media Based Augmented Reality (AR), Academic Advisor: Muslih, M.Kom. Industrial Supervisor: Wiwik Akhirul Aeni.M.Kom

Keyword: MPI, Learning Media, Augmented Reality, AR-Based Learning Media (Augmented Reality)

Learning Media is a tool for teaching and learning process. Everything that can be used for the ability or learning skills that can encourage the learning process. These limits are broad and in-depth covering the notions of sources, environments, people and methods utilized for training / learning purposes.

Augmented Reality is a technology that combines two-dimensional and three-dimensional virtual objects into a three-dimensional environment and projects those virtual objects in real time. Unlike virtuals that completely replace reality, Augmented Reality only adds or complements reality.

Keyword : Augmented Reality, Learning Media.